

3. Круглый стол «Этика в отношениях учитель — ученик» [Электронный ресурс]. URL: <http://sexprosvet.me/schoolharassment> (дата обращения: 04.03.2020).

Е. Г. Корнильцева

*Уральский государственный экономический университет
Екатеринбург*

КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ В МОЛОДЕЖНОЙ СРЕДЕ И МЕТОДЫ РЕГУЛИРОВАНИЯ

Аннотация: в статье рассмотрена специфика пользования Интернетом как видом деятельности, представлены результаты исследований компьютерных предпочтений молодежи, обозначен комплекс мер, позволяющих контролировать игровую зависимость. Подчеркиваются позитивные и негативные последствия пребывания в виртуальном мире.

Ключевые слова: игровое поведение, цифровые технологии, молодежь, компьютерная зависимость.

E. G. Korniltseva

*Ural State University of Economics
Yekaterinburg*

COMPUTER DEPENDENCE AMONG YOUTH AND METHODS OF REGULATION

Abstract: the specifics of using the Internet as an activity are considered in the article, the results of research on computer preferences of young people are presented, and a set of measures that control game addiction are shown. The positive and negative consequences of being in the virtual world are indicated.

Keywords: gaming behavior, digital technologies, youth, computer addiction.

Внимание ученых сконцентрировалось на проблеме компьютерной зависимости в конце 90-х гг. XX в. Специалисты определяют ее в качестве вида эмоциональной «наркомании», основанной на использовании цифрового оборудования, или как состояние личности, не позволяющее существовать вне монитора [1]. Отечественные ученые занимаются данной темой только последнее десятилетие. Известны исследования А. Жичкиной по шкале интернет-зависимости, Е. Щепилиной, создавшей опросник «Восприятие интернета», И. Бурлакова, А. Войскунского, анализирующих зависимость от компьютерных игр, и многих других. В России отношение научного сообщества к подобного рода деятельности до сих пор неоднозначно: одни утверждают исключительно негативное влияние, другие, наоборот, обнаруживают в ней определенные достоинства.

Потребителями интернет-услуг в РФ, по данным социологов, является молодежь в возрасте от 18 до 24 лет, преимущественно студенты, для которых Интернет — это не только источник информации, но и средство коммуникации. Специалисты выделяют причины склонности молодого поколения к интернет-зависимости. Во-первых, черты характера: чрезмерная обидчивость, тревожность, частые депрессии. Люди, имеющие компьютерную зависимость, не умеют выстраивать отношения с ровесниками, тяжело привыкают к новому коллективу, поэтому стремятся уйти от проблем в виртуальный мир компьютерных игр. Во-вторых, формирование компьютерной зависимости коррелируется со спецификой семейных отношений: чрезмерная опека или повышенные требования затрудняют взаимопонимание родителей и детей.

Доктор Кимберли Янг, директор Центра интернет-зависимости, исследовавшая более 400 случаев IAD, полагает, что те, у кого имеется возможность пользоваться Интернетом, могут в перспективе превратиться в интернет-зависимых. В исследовании Янг основная часть респондентов использовала интернет-сервисы, поэтому сделанные выводы связаны исключительно с ними. Данные, полученные Янг, позволяют обнаружить две категории пользователей: вступающих в коммуникацию только для общения (91 %) и интересующихся исключительно новой информацией (9 %). На вопрос о наиболее привлекательных чертах Интернета 86 %

интернет-зависимых отметили анонимность, 63 % — доступность, 58 % — безопасность и 37 % — простоту в применении. По мнению Янг, интернет-зависимые личности рассматривают Интернет еще и в качестве средства социально-психологической поддержки, а также для повышения рейтинга среди окружающих [2].

За последние годы выросло число людей, владеющих сложными компьютерными программами и играми, что привело к изменениям в структуре свободного времени, поскольку компьютер сочетает в себе качества игровой приставки, телевизора, книги, музыкального центра. В частности, претерпела значительные изменения сущность видеоигр: они настолько приблизились к социальной реальности, что особо впечатлительные пользователи переносят сюжеты в мир повседневности, следуя правилам виртуального пространства. Однако помимо негативного воздействия, специалисты анализируют и позитивное воздействие, рассматриваемое в эмоциональном, социальном, когнитивном аспектах, и даже исследуют механизмы, при помощи которых Интернет способен благотворно влиять на психику индивида [3; 4].

Но необходимо принимать во внимание следующий факт: законодательные нормы РФ по отношению к компьютерным играм жестче, нежели в США, где наблюдается более толерантное отношение к игровому контенту. Видимо, назрела необходимость нововведений в отечественной правовой системе для адекватного восприятия игровой реальности. Например, несовершеннолетние российские пользователи не смогут пользоваться разрешенными в США играми для данной возрастной группы [5]. По причине того, что многие игры вызывают зависимость и содержат материалы, способные нанести вред психике подрастающего поколения, способы регулирования на уровне образовательных учреждений могут быть рассмотрены в ближайшей перспективе, но в настоящее время в России подобные требования отсутствуют, хотя в некоторых странах действует онлайн ресурс, на котором родители проверяют ограничения на возраст у пользователей определенной игры и могут запретить в ней участвовать.

По статистике ВЦИОМ 83 % россиян убеждены, что телефоны и смартфоны мешают школьникам учиться. В качестве причины они

указывают на то, что дети не воспринимают информацию со стороны педагога, проводя часть урока за игрой. В некоторых странах разработаны нормативные акты по использованию телефонов в учебное время. Мерой такого ограничения может служить изъятие гаджетов во время занятий [5]. Что касается высших и средних профессиональных учебных заведений, то никаких запретов на использование телефонов, в частности для игр, не установлено. В настоящее время единственным ограничением использования телефонов на занятиях является запрет со стороны преподавателя, но он не имеет законной силы. С другой стороны, устройства оказываются иногда весьма полезны во время урока: преподаватель предлагает задание, при этом студенты предпринимают поиск необходимой информации, подключаясь к Интернету без привлечения компьютера. Также средствами внешнего регулирования способны выступать антивирусные программы, в которых имеются ограничения в сфере Интернета для детей. Возможности программного обеспечения можно расширить для контроля не только над посещаемыми детьми сайтами, но и над предпочитаемыми ими играми. Следует, очевидно, для разработки такого программного обеспечения предоставить родителям сервис, в котором возможно производить отбор игр, разрешаемых детям. С помощью видеоигр появляется возможность включать молодежь в образовательное пространство, при этом лучше применять игровые методики и активные методы восприятия информации, преодолевающие коммуникативные барьеры.

Специалистами отмечается существование противоречия между знаниями, имеющимися у молодого поколения, и миром повседневности [6]. Видеоигры обладают терапевтическим эффектом и способны дать пользователям эмоциональный опыт, создавая новые нейронные паттерны, которые могут применяться и за пределами игры.

Еще один положительный аспект применения компьютерных технологий связан со сферой медицины: населению не всегда доступны медицинские программы по причине проживания в отдаленных районах или нехватки свободного от работы времени. Подростки, молодежь, пожилые люди особенно часто сталкиваются с подобной проблемой. Консультации докторов по Интернету уже

превращаются для данных социальных групп в более доступные, так как появляется возможность вступать в контакт с пользователем вне зависимости от места жительства и с минимумом расходов.

В результате многочисленных исследований эксперты пришли к выводу о том, что склонность к интернет-зависимости напрямую не коррелируется с образованием и профессией, а, скорее всего, связана с определенными психологическими характеристиками, детерминируемыми социальной средой и социальным окружением.

Библиографические ссылки

1. Малыгин В. Л., Феклисов К. А., Искандирова А. С., Антоненко А. А., Смирнова Е. А., Хомерики Н. С. Интернет-зависимое поведение. Критерии и методы диагностики. М. : МГМСУ, 2011.

2. Янг К. С. Диагноз — Интернет-зависимость // Мир Интернет. 2000. № 2. С. 24–29.

3. Гаврилова А. В. Социально-психологические особенности ментальности нового поколения // Вестн. Удмурт. ун-та. Сер. «Философия, психология, педагогика». 2016. Т. 26, № 2. С. 58–63

4. Кузьмина О. В. Самоорганизация времени в студенческой среде // Научно-методические и социальные аспекты психологии и педагогики : сб. ст. по итогам Междунар. науч.-практ. конф. (Омск, 16 августа 2017). Стерлитамак : АМИ, 2017. С. 85–89.

5. Владыкина Т., Колесникова К., Набиркина М. Бессвязный урок [Электронный ресурс]. URL: <https://rg.ru/2018/09/19/bolshinstvo-rossiian-vystupili-zazapret-mobilnyh-telefonov-v-shkole.html> (дата обращения: 24.02.2020).

6. Клейменов М. В. Иностранные студенты в высшем образовании (результаты опроса иностранных студентов УРГЭУ) // Университет в глобальном мире: новый статус и миссия : сб. материалов XI Междунар. науч. конф. М. : Изд-во МГУ, 2017. С. 347–349.